

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan cabang olahraga yang sangat populer di dunia. Sepakbola mampu menembus berbagai kalangan masyarakat yang memiliki batas etnis, budaya, dan agama. Oleh karenanya sepakbola telah menjadi bagian nyata di masyarakat. Menurut Centini dan Rusel (2009) “Permainan sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berusaha memasukan bola ke gawang lawan dengan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan”. (hlm.1).

Saat ini perkembangan sepakbola sangat pesat, hal ini ditandai dengan banyaknya kompetisi usia muda yang diselenggarakan oleh PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia). Adapun kompetisi yang bisa diselenggarakan dalam negeri untuk bibit pesepakbola berbakat dari mulai usia 12 danone kompetisi *under* 17 soeratin, kompetisi usia 19 liga remaja, liga nusantar, liga 3 diikuti 36 klub, liga 2 diikuti 24 klub, dan liga 1 diikuti 18 klub, merupakan sebagai bukti bahwa pembinaan dalam cabang olahraga sepakbola mempunyai perhatian khusus. Dalam hal ini bertujuan untuk membantu perkembangan sepakbola usia muda dan mencari bibit pesepakbola hebat dimasa depan.

Sepakbola selalu menjadi primadona setiap daerah karena mampu disaksikan semua kalangan, tua muda anak orang tua, laki-laki perempuan boleh menyaksikannya. Tasikmalaya memiliki segudang prestasi yang patut dibanggakan dan mengharumkan nama indonesia dikancah dunia. Prestasi terbaik yang pernah di raih oleh perwakilan klub kota tasikmalaya, persikotas tasikamalaya adalah saat menjadi juara 1 Divisi III LIGA Indonesia pada tahun 2008 silam. Tasikmalaya tak hanya mampu membuat kerajinan yang unik dan memiliki segudang kekayaan alamnya, tasikmalaya pun patut berbangga karena memiliki *team* sepakbola. Tasikmalaya memiliki beberapa klub sepakbola yang beragam nama serta memiliki pendukung setianya masing masing. Ada empat nama klub sepakbola ditasikmalaya yaitu Tasik raya fc, Persikotas Tasikmalaya, Persitas Tasikmalaya dan Persikabtas

Tasikmalaya. (Tyas Siti Gantina 1 februari 2020) Berbagai prestasi telah diperoleh bagi setiap klubnya yang telah mengharumkan nama kota tasikmalaya di kancah nasional dan itu menjadi sebuah kebanggaan tersendiri bagi kota tasikmalaya, dengan didukung adanya sekolah sepak bola (SSB) di kota tasikmalaya yang menjadikan wadah bagi pembinaan atlet-atlet muda di kota tasikmalaya itu sangat membantu untuk menjadikan atlet-atlet muda selanjutnya yang akan mengharumkan nama baik kota tasikmalaya di kancah nasional maupun dunia.

Di level usia muda ada bermacam-macam kelompok usia yang dikompetisikan tergantung versinya, untuk divisi FIFA atau Federasi Asosiasi Sepakbola Internasional klasifikasi praktis usia hanya di level U-17 dan U-20. Sementara itu konfederasi Asia, Afrika, dan Amerika Selatan memiliki level kejuaraan U-16 dan U-19, sementara di konfederasi Eropa memiliki level U-16, U-19 dan U-21, praktis memang hanya Eropa saja yang memiliki level U-21. Tujuannya yaitu untuk mempersiapkan tim lebih besar untuk tahun berikutnya. Oleh karena itu kompetisi usia muda penting diadakan untuk perkembangan secara menyeluruh baik fisik, teknik, taktik, dan mental. Sehingga pada usia muda diharapkan untuk kemampuan fisik dan teknik sudah mencapai tingkat maksimal sepakbola dan pada usia matang nantinya pemain tidak perlu lagi latihan perkembangan fisik dan teknik, melainkan pemain hanya mempertahankan kondisi fisik dan teknik untuk meningkatkan taktik dalam bermain sepakbola.

Khoiril Anam mengemukakan (2013) (dalam Saptaji, 2020) “Teknik dalam sepakbola merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan secara tepat, cermat dan harmonis” (hlm.3). Ada beberapa teknik yang harus dikuasai dalam melakukan permainan sepakbola diantaranya *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *heading*.

Teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan sepakbola adalah *dribbling* karena teknik *dribbling* sangat erat hubungannya dengan penguasaan bola di lapangan karena bola harus selalu berada dalam penguasaan kaki. Pada dasarnya *dribbling* bola adalah suatu upaya menendang terputus-putus atau pelan-pelan secara terus-menerus menyusur dipermukaan tanah, seperti yang dikemukakan Soekatamsi (dalam Aji, 2018) menggiring bola adalah gerakan lari dengan

menggunakan kaki menendang bola agar bergulir terus menyusur di permukaan tanah. (hlm.14). Lalu tujuan *dribbling* bola yaitu untuk mendekati jarak terhadap sasaran, melewati lawan, dan memperlambat tempo permainan. Seperti yang dikemukakan lux bucher yang dikutip wibawa dalam (Sabir, n.d.) “tujuan *dribbling* adalah untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang terbuka” (hlm.5). *Dribbling* bola menuntut keseimbangan yang baik, penguasaan bola yang luar biasa baik, dan kepercayaan besar. Keterampilan *dribbling* bola akan cukup berpengaruh dalam menentukan kemenangan suatu tim, sebab apabila *dribbling* bola dilakukan dengan benar dan efektif, maka kontribusi dalam permainan akan sangat besar untuk menciptakan peluang gol. Akan tetapi jika keterampilan *dribbling* bola kurang baik maka akan mudah hilang dan direbut oleh lawan, karena itu sangat penting untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* bola dalam bermain sepakbola.

Dalam *dribbling* bola menurut Mielke (dalam Saputro, Hariyoko, & Amiq, 2016) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan antara lain: 1) giring bola dekat kaki, 2) giring bola dengan sisi luar bagian depan kaki sementara pinggul tetap mengarah lurus kedepan, 3) pemain berlatih mengubah arah giringan, menambah atau mengurangi kecepatan dalam menggiring bola dan sewaktu-waktu menghentikan bola. Pada hakikatnya menggiring bola dapat dilakukan dengan tiga cara, yakni: 1) menggiring bola dengan kaki bagian dalam, 2) menggiring bola dengan kaki bagian luar, 3) menggiring bola dengan punggung kaki (hlm.2).

Pentingnya *dribbling* dalam permainan sepakbola membuat penulis tertarik untuk meneliti keterampilan *dribbling* atlet SSB tasikraya fc U14-U15 tahun, karena dalam hasil pengamatan selama proses latihan ketika mempelajari latihan teknik *dribbling* banyak atlet yang kurang semangat mengikuti latihan tersebut, beberapa atlet cenderung merasa bosan ketika mengikuti latihan *dribbling*. Pada proses latihan atlet sebenarnya mampu melakukannya, tetapi pada saat bertanding atau simulasi game atlet belum sepenuhnya bisa menerapkan tidak seperti saat proses latihan. Kesalahannya dari mulai kurang lengketnya sentuhan bola dengan kaki, terlalu jauh jangkauan kaki dengan bola, menyebabkan gampang kehilangan bola dan gampang direbut oleh pihak lawan. Materi yang diberikan juga masih

belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga terdapat atlet yang kurang antusias, adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan modifikasi latihan yang menyenangkan dan menarik minat atlet dalam proses latihan teknik *dribbling*.

Berdasarkan pengamatan di atas langkah yang dilakukan penulis dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* adalah menggunakan latihan dengan pendekatan bermain. Menurut Simatupang (dalam Ambarukmi, 2015) “Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial nilai-nilai dan sikap hidup” (hlm.183). Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Bentuk pendekatan bermain yang penulis berikan yaitu dengan permainan mengumpulkan ekor dan permainan hitam hijau. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa dengan permainan mengumpulkan ekor ini peneliti akan mengembangkan teknik dasar permainan sepakbola yaitu *dribbling*, karena pada permainan mengumpulkan ekor terdapat unsur menggiring bola dan juga melindungi bola dari lawan. Hal ini bisa meningkatkan kualitas teknik *dribbling* pada permainan sepakbola. Sedangkan permainan hitam hijau terdapat unsur untuk melatih kemampuan menggiring, mendengar dan reaksi saat menggiring bola dan cepat mengubah arah menggiring. Karena di dalam permainan sepakbola yang sesungguhnya pemain harus dituntut untuk cepat dalam mengambil keputusan (Setyawan, I., 2013, hlm.30). Tujuan dengan menggunakan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau diharapkan atlet mampu meningkatkan kualitas *dribbling* pada saat pertandingan sepak bola.

Hasil penelitian ini akan penulis wujudkan dalam karya tulis dengan judul pengaruh latihan dengan pendekatan bermain terhadap keterampilan *dribbling* dalam permainan sepakbola atlet ssb tasik raya fc usia 14-15.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan, “Apakah terdapat pengaruh latihan dengan pendekatan bermain terhadap keterampilan *dribbling* pada atlet ssb tasik raya fc U14-U15”?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari masalah penafsiran dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan secara operasional terhadap beberapa istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

- a. Latihan_ menurut (Harsono, 2017) “Proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah beban latihannya atau pekerjaannya” (hlm.50).
- b. Pendekatan bermain menurut Wahjoedi dalam septiani (Pratama & Fardi, 2018) “pendekatan bermain adalah pembelajaran atau latihan yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan” (hlm.46). Dalam penelitian ini pendekatan bermain yang digunakan adalah permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau.
- c. Keterampilan menurut Dunette dalam Muthmainnah Bakri Hamrat (2018) “Keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang didapatkan melalui *training* dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas” (hlm. 26)
- d. *Dribbling* menurut Ilyas haddade dan Ismain Tola (dalam Mappaompo, 2011) “*Dribbling* adalah menggiring bola di dalam kontrol sambil berlari” (hlm.5).
- e. Sepakbola menurut Khoiril Anam (2013) (dalam Saptaji, 2020) “sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang” (hlm.1)

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan penulis, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh latihan dengan pendekatan bermain terhadap keterampilan *dribbling* pada atlet ssb tasik raya usia 14-15 tahun 2020/2021.

1.5 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Setiap melakukan sesuatu kegiatan diharapkan bisa bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain, begitu pula dalam melakukan penelitian ini penulis berharap hasil ini dapat menimbulkan manfaat bagi semua pihak yang terkait baik secara teoritis maupun secara praktis.

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah dan kontribusi pada kajian ilmu keolahragaan khususnya yang berhubungan dengan keterampilan *dribbling* dalam cabang olahraga sepakbola. Adapun secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan dan pedoman bagi para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan pelatih olahraga untuk dijadikan model latihan yang dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* pada atlet SSB tasik raya fc.